

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dongeng merupakan kisah yang disampaikan dengan cara bercerita. Dongeng biasanya disampaikan dan dibacakan oleh guru TK, SD, mulai kelas 1-3 SD, antara umur 5-10 tahun. Selain itu dongeng juga diceritakan para orang tua disaat menemani anak-anaknya menjelang tidur. Anak-anak sangat suka ketika guru dan orang tua mereka mendongeng, apalagi dongeng pengantar tidur. Imajinasi seorang anak akan berkembang ketika mendengarkan sebuah dongeng. Anak-anak akan membayangkan tokoh, tempat, dan peristiwa yang dikisahkan. Hal ini cukup efektif, karena anak akan mampu menyerap dengan mudah gambaran tentang baik dan buruknya sesuatu hal melalui isi sebuah dongeng.

Kisah dongeng membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi. Imajinasi dan fantasi adalah sebuah proses kejiwaan yang sangat penting. Rasa ingin tahu ini sangat penting bagi perkembangan intelektual anak. Penyampaian pesan moral bisa melalui nilai-nilai positif melalui isi dongeng, biasanya lebih didengarkan anak. Karena anak senang mendengarkannya, maka secara otomatis pesan-pesan yang kita selipkan akan didengarkan anak dengan senang hati. Dongeng dapat dinikmati beberapa kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Pesan moral yang disampaikan dalam dongeng biasanya merupakan petunjuk bertingkah laku di masyarakat, ajaran baik dan buruk, tidak boleh

sombong dan durhaka, bermakna dan penuh surt tauladan, dan berbagai kegembiraan, kebahagiaan, kesedihan, kemalangan, dan derita. Melalui pesan moral juga dapat melatih perasaan emosi, menghayati berbagai lakon di kehidupan manusia dan dapat berperan dalam proses pembentukan watak seorang anak. (Sudarmadji, dkk. 1992:4).

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari "cerita tidak nyata atau pemikiran fiktif" menjadi suatu alur perjalanan hidup. Di dalam dongeng terkandung pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng memiliki beragam jenis, antara lain mitos, legenda, *sage* dan *fable*.

Namun sekarang ini, dongeng mulai dilupakan, karena banyak anak-anak tidak tahu dan tidak mengenal apa itu dongeng. Padahal di dalam dongeng terkandung pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan penuh surt tauladan. Dongeng hampir pasti digantikan oleh televisi. Televisi bukan hanya merupakan hiburan, bahkan sebagai gaya hidup, pendamping hidup, pengasuh atau pengganti orang tua untuk menemani sang anak. Anak-anak cenderung lebih suka dengan film kartun seperti Sponge Bob, Avatar, Shaun the Sheep, Sinchan, Doraemon dan film sinetron serial anak seperti Garuda Impian dan Anak Kaki Gunung. Selain itu pada saat ini anak-anak ini juga lebih suka dengan *games* yang ada di *computer* dibandingkan membaca buku kisah-kisah dongeng.

Hal ini disebabkan antara lain, orang tua yang sibuk dengan urusan pekerjaannya, sehingga orang tua tidak mempunyai waktu untuk lebih dekat dengan anak-anaknya.

Dongeng pada umumnya ditampilkan melalui media buku, TV, CD, dan DVD. Selain itu dongeng dipertunjukkan dalam bentuk teater, drama dan opera. Dongeng dapat dinikmati melalui berbagai cara yaitu dari membaca, mendengarkan dan menonton. Dengan menonton, kebanyakan orang akan melihat tentang penggambaran tokoh yang jelas dan menarik. Dongeng akan dipertunjukkan dalam bentuk drama. Dengan pertunjukan, dongeng memiliki banyak kelebihan antara lain, lebih mudah diterima penonton, karena adanya pemain langsung, gerak, music, dan tata panggung.

Maka Mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta, akan mengangkat sebuah pertunjukan drama musical dengan menampilkan ide cerita dari tujuh dongeng luar negeri yang bertema *Fairy Tales of Fantasy*. Pertunjukan tersebut upaya untuk mendekatkan orangtua kepada anak-anaknya dan anak-anak lebih mudah memahami kisah dongeng yang didalamnya terkandung pesan moral yang mengajarkan berbagai hal.

Fairy Tales of Fantasy adalah tema yang diangkat, *Fairy tales* yang berarti kisah dongeng khayalan dan *Fantasy* mempunyai arti khayalan. *Fairy Tales of Fantasi* dapat juga disebut sebagai sebuah kisah-kisah khayalan dalam bentuk dongeng.

Fairy Tales of Fantasy akan dikemas menjadi Drama musical. Menurut (Kamus Besar Indonesia 1985:258) drama musical adalah suatu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antara musik, laku, gerak dan tari, yang menggambarkan suatu cerita yang dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik sehingga terbentuklah sebuah drama musical. *Fairy Tales of Fantasy* mengambil dari tujuh dongeng luar negeri antara lain, Aladin, Putri Salju, *Rapunzel*, Putri Tidur, *Cinderella*, *Swan Lake* dan *Beauty and The Beast*. Mengambil dari tujuh dongeng diatas, karena mengambil kisah yang paling terkenal, sering ditampilkan dan paling umum diketahui oleh masyarakat. Dari ke tujuh dongeng tersebut akan dipertunjukkan dalam drama musical, salah satunya adalah kisah *Swan Lake*.

Pagelaran drama musical *Fairy Tales of Fantasy* akan dipertunjukkan di gedung Taman Budaya Yogyakarta, *Concert Hall* yang memiliki kapasitas 500-1000 kursi penonton. Menggunakan panggung *prosenium*, *lighting*, *music*, yang sesuai dengan konsep cerita pertunjukan, dan efek-efek pada panggung. Hal ini bertujuan menghidupkan cerita, menojolkan tokoh-tokoh serta membuat penonton terpusat pada pertunjukan tersebut. Jarak panggung dengan penonton diperhitungkan, begitu juga dengan *lighting* yang erat kaitannya dengan pertunjukan. Wama *lighting* yang muncul di setiap pertunjukan berbeda-beda, hal ini disesuaikan dengan karakter serta adegan tokoh yang ditampilkan. Warna *lighting* juga sangat berpengaruh

dalam *make up* dan kostum.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Keberadaan dongeng sekarang ini mulai dilupakan.
2. Belum banyak orang mengetahui kisah-kisah *Swan Lake*.
3. Orang tua tidak mempunyai waktu untuk dekat dengan anak-anaknya.
4. Penampilan pangeran Siegfried masih sederhana.
5. Pangeran Siegfried tidak menggunakan *make up*.
6. Penataan rambut pangeran Siegfried masih tergerai.
7. *Make up* dan kostum pangeran Siegfried disesuaikan dengan *lighting*.
8. Penampilan pangeran Siegfried disesuaikan dengan *background* asalnya.

C. Batasan Masalah

Meskipun masih banyak terdapat masalah yang dapat dibahas pada pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini, akan tetapi penulis lebih memfokuskan pembahasan pada proses pengembangan tata rias, penataan rambut, kostum, aksesories, pada tokoh Pangeran Siegfried.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang telah penulis kemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat di simpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *make up* karakter, penataan rambut, kostum, aksesoris tokoh Pangeran Siegfried?
2. Bagaimana mengaplikasikan *make up*, penataan rambut, kostum, aksesoris menampilkan tokoh Pangeran Siegfried?
3. Bagaimana menampilkan tokoh pangeran Siegfried dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Sehingga dengan terjawabnya rumusan masalah maka akan mempermudah dalam hal kostum, tata rias wajah dan *aksesories* yang akan di gunakan agar tercapainya tujuan Proyek Akhir sebagai berikut:

1. Merancang *make up* karakter, penataan rambut, kostum, *aksesories* tokoh Pangeran Sigfried dalam "*Fairy Tales of Fantasy*".
2. Mengaplikasikan *make up* karakter, penataan rambut, kostum, aksesoris tokoh Pangeran Siegfried.
3. Mampu menampilkan tokoh pangeran Siegfried yang sudah dikembangkan penampilanya dalam *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan.
 - b. Sebagai ajang untuk menampilkan suatu kreativitas terhadap

penonton yang dimana terdapat saudara serta rekan-rekan yang menyaksikan.

- c. Menjadikan suatu kenangan yang akan berkesan bersama dosen, keluarga, rekan-rekan, serta sahabat.

2. Bagi Akademis

- a. Sebagai bentuk dari pengajar terhadap mahasiswa yaitu dengan memberikan kesempatan kepada para pelajar maupun mahasiswa untuk melakukan Tugas Akhir.
- b. Mendapat masukan baik berupa saran maupun gagasan dari Dosen Pembimbing. Yang dapat bermanfaat bagi pengembangan proses Tugas akhir.

3. Bagi sosial

- a. Sebagai sarana untuk menampilkan kreatifitas terhadap penonton.
- b. Memperkenalkan dongeng budaya barat.
- c. Memberikan pengetahuan tentang karakter, sifat-sifat yang baik maupun yang buruk, serta menyarankan untuk mengambil sisi yang positif.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan tugas akhir ini penulis mengambil judul “Rias karakter pangeran Siegfried dalam cerita Swan Lake pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*”. Penulis mendapatkan referensi dari pemikiran sendiri, buku, orang lain dan internet, untuk mengembangkan tata rias, penataan rambut dan kostum pangeran Siegfried.